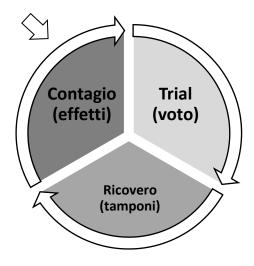
Regolamento VIRUS IN FABULA

Fasi di gioco:



Svolgimento del gioco:

A ogni giocatore viene assegnato un Ruolo facente parte di una Fazione con le relative regole di vittoria. Il gioco inizia con la fase di Contagio e prosegue con vari cicli di Contagio/Trial/Terapia come mostrato in figura. Si procede fino alla vittoria di una Fazione/giocatore o allo stallo.

Regole Generali:

In <u>NESSUN CASO</u> si può far vedere la propria carta ad un altro giocatore (ma si è liberi di dire il proprio Ruolo). Pena: rastrellate sulle gengive.

Contagio:

Durante la fase di Contagio, tutti i giocatori tengono gli occhi chiusi a meno di ordine del Narratore o effetti particolari. È bene non muoversi o fare rumori mentre si usa un effetto durante il Contagio per preservare

l'anonimato.

Trial e Terapia:

Durante il Trial e la Terapia si possono aprire gli occhi e i giocatori ancora in vita possono <u>dire quello che vogliono, VERO o FALSO che sia</u>, possibilmente a turno e in fretta. Il Trial serve per eleggere chi andrà in Ricovero: in caso di pareggio, non va nessuno. Chi va in ricovero deve scegliere se mostrare o meno un tampone: se mostra il tampone, non potrà usare i suoi effetti durante il Contagio successivo.

Morte:

I morti possono sempre tenere gli occhi aperti ma devono <u>stare attenti</u> (!!!) a non rivelare a nessun giocatore informazioni sensibili, neanche riguardo il proprio Ruolo. <u>I morti sono ancora in partita e possono ancora vincere (o perdere)</u> con la propria Fazione.

Fazioni e Ruoli:

In ogni partita ogni Ruolo può essere assente, multiplo o segreto. I possibili Ruoli sono descritti in seguito:

Virus (vincono se uccidono tutti i contagiati e almeno un virus sopravvive)

- ➤ Virus semplice: durante il Contagio, può usare una carica virale contro un giocatore: se il giocatore non è immune e riceve almeno 2 cariche virali, muore. Non può usare cariche virali per 2 notti consecutive. Ha solo tamponi positivi.
- > Ceppo resiliente: come un Virus Semplice, ma non può essere ucciso da altri virus.
- ➤ Ceppo aggressivo: come un Virus Semplice, ma applica 2 cariche invece di una.
- Ceppo Fantasma: come un Virus Semplice, ma ha solo tamponi negativi.

Contagiati (vincono se un membro sviluppa immunità a tutti i virus in vita)

- Contagiato: durante ogni Contagio sceglie un giocatore e, se è un virus, sviluppa l'immunità contro di lui. Ha 1 solo tampone positivo, poi potrà esibire solo tamponi negativi.
- Paziente Zero: è un contagiato ma conosce tutti gli altri Contagiati.

• Altri (condizioni di vittoria personali)

- Influenzer: vince se mostra un tampone 2 volte. Ha 1 tampone positivo e 1 negativo.
- Ebola: può usare la carica virale ogni notte, vince solo se più di metà dei vivi è stato contagiato almeno una volta.